

Idosos no Museu da Vida — uma experiência que dialoga com a acessibilidade e interação

Denyse Amorim de Oliveira e Vanessa F. Guimarães

Resumo

Este artigo apresenta parte da pesquisa que visa compreender a experiência de visitação de idosos a duas exposições no Museu da Vida, considerando: o contexto físico das exposições, as questões de acessibilidade, as interações sociais e o contexto pessoal dos visitantes, a partir de uma abordagem qualiquantitativa. A metodologia consistiu na análise de observações, dos vídeos das visitas e respostas a um questionário semiestruturado autoaplicado.

Os resultados sugerem que os museus de ciência, além de serem locais de lazer e socialização, podem contribuir com saberes e reflexões sobre as questões científicas, dentro da perspectiva de aprendizagem ao longo da vida.

Palavras-chave

Centros e museus de ciência

DOI

<https://doi.org/10.22323/3.03010205>

Recebido em 18 de Abril de 2020

Aceito em 25 de Maio de 2020

Publicado em 23 de Junho de 2020

Introdução

Em um país em que o contingente populacional de pessoas idosas, com 60 anos ou mais, cresce de forma acelerada, torna-se necessário que os espaços culturais desenvolvam estratégias de atração e acolhimento para este público potencial.

Em 2017, o número de idosos já havia superado a marca de 30,2 milhões, correspondendo a aproximadamente 14,5% da população brasileira [Ervatti, Borges e Jardim, 2015] e a Organização Mundial de Saúde (OMS) aponta que, em 2025, o Brasil terá o sexto maior número de pessoas idosas do mundo [Fundo de População das Nações Unidas, 2012]. Porém, a ampliação da participação deste grupo etário na população não corresponde a um aumento proporcional da sua participação no consumo cultural no país.

A pesquisa Cultura nas Capitais [Leiva e Meirelles, 2018] que retrata um panorama das práticas e interesses culturais da sociedade, em algumas capitais brasileiras,

apontou que a faixa etária de 55 a 64 anos é responsável por apenas 12% do consumo cultural e que para o grupo de 65 a 75 anos este percentual é ainda menor, correspondendo a apenas 7% do total. Além disso, a categoria museus/galerias foi reconhecida como oferta cultural por apenas 15% dos pesquisados e apenas 2% apontaram como a opção que mais frequentam.

Ainda de acordo com a pesquisa, os mais velhos — dos 55 aos 75 anos, — assim como os mais jovens — dos 16 aos 24 anos, são aqueles com maior disponibilidade de tempo livre e, portanto, com mais possibilidade de usufruir das atividades culturais de lazer. Porém, no caso dos idosos, esta maior disponibilidade de tempo não resulta em um maior usufruto cultural.

Como justificativa para a sua pouca presença nestes espaços públicos, os idosos declararam que não se sentiam acolhidos por causa de diferenças socioeconômicas e culturais. Outros fatores que apontaram foram as limitações causadas pelas dificuldades de mobilidade, pela falta de garantia de segurança e pelo temor do que percebem como multidões [Leiva e Meirelles, 2018].

Especialmente em relação ao público do Rio de Janeiro, onde o Museu da Vida está localizado, o comparativo das pesquisas sobre o perfil cultural do carioca [Datafolha Instituto de Pesquisa, 2013; Datafolha Instituto de Pesquisa, 2016] indica que é necessário que as instituições museais atentem para o declínio na frequência do público nas faixas de idade de 45 a 59 anos e acima de 60 anos principalmente.

Deste modo, mesmo num cenário de envelhecimento crescente da população e em função de algumas barreiras, os museus podem continuar não sendo considerados como uma opção cultural e de lazer por este público específico. Portanto, o público idoso deve ser visto como uma audiência a ser estimulada a frequentar os ambientes museais, devido a sua pouca representatividade atual.

Acessibilidade universal e o museu inclusivo

A ideia de um museu inclusivo está fundamentada na participação ativa de diversos grupos de visitantes, que podem ser desde crianças a idosos, de cegos a usuários de cadeira de rodas e que, dependendo das necessidades que apresentam, são considerados públicos especiais.

Amanda Tojal [Tojal, 2010] argumenta que ao acompanhar as iniciativas das escolas que visavam ao acesso físico de estudantes deficientes, os museus ampliaram os espaços de experimentação, incluindo várias modalidades de recursos interativos e, deste modo, foram estimulados a rever a questão de integração destes grupos especiais.

De certa forma, ao se garantir aos públicos deficientes uma fruição plena do espaço museal, uma experiência que não seja limitada por barreiras físicas, comunicacionais e atitudinais, os visitantes de faixa etária mais alta são também beneficiados.

É no início do século XXI que este movimento se acirra e os museus, como agentes sociais, são convocados a eliminar o máximo possível das barreiras arquitetônicas, comunicacionais e atitudinais, para se transformarem em museus inclusivos [Martins, 2013].

Nesse sentido, o primeiro passo para que o museu proporcione uma boa experiência museal para o idoso é entender que essas barreiras podem impactar na fruição ou até mesmo impedir a sua visitação.

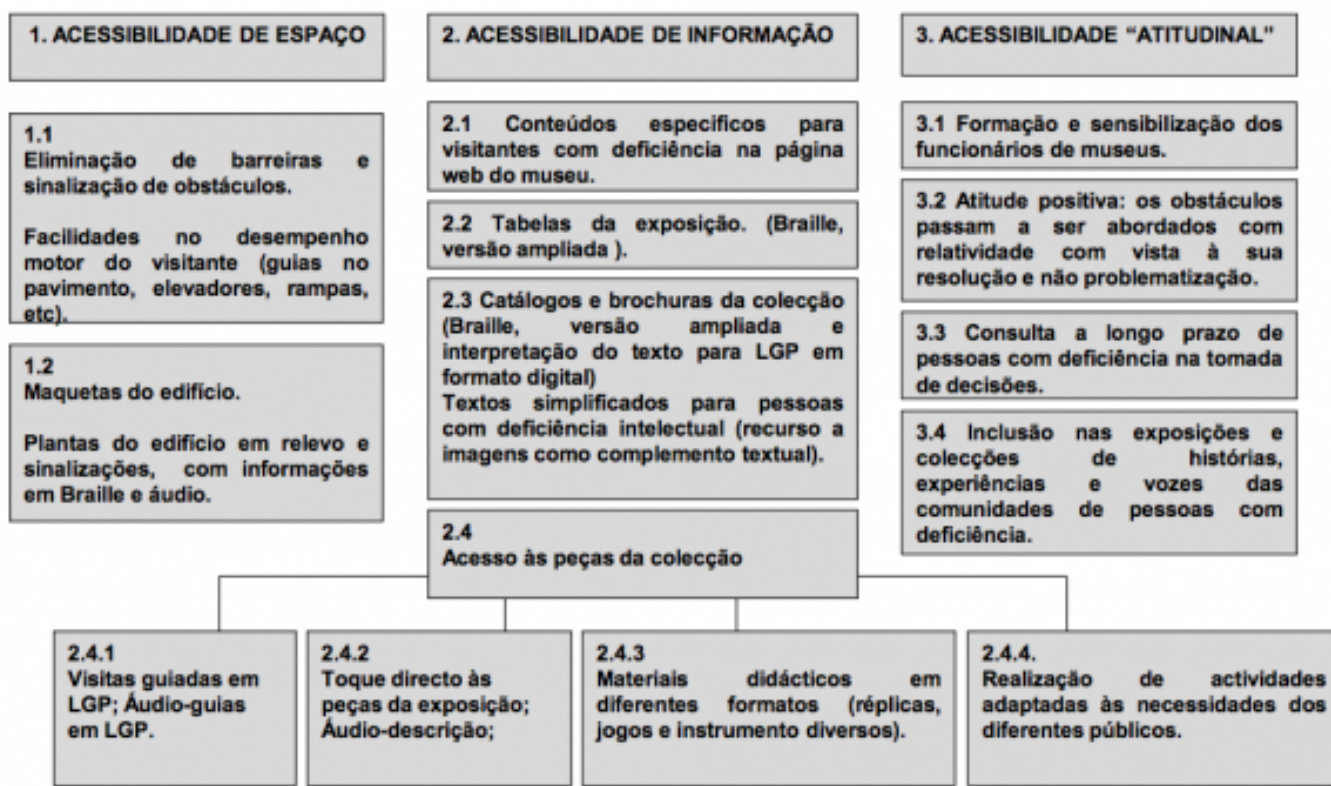


Figura 1 – Conceito de acessibilidade em museus. Fonte: Martins, (2013) Obs.: LGP: Língua Gestual Portuguesa.

A maior integração do idoso em museus está inserida na perspectiva de que o padrão social é a diversidade — capacidades e necessidades diversas — mas, também, que esta precisa ser particularizada com base nas características físicas, sensoriais e comunicacionais de cada instituição.

Os conceitos que permeiam a Experiência Museal

Para a compreensão de pontos-chave sobre a visitação a museus, sob a ótica dos visitantes, como motivações, escolha de espaços e atividades, Falk e Dierking [2013] apontam para três contextos essenciais: os contextos pessoal, sociocultural e físico. A sistematização dos três contextos, que se sobrepõem, resultou na construção, por esses autores, do chamado Modelo Contextual de Aprendizagem (*Contextual Model of Learning*), que serviu de base para este estudo.

O contexto físico consiste no próprio museu, sua arquitetura, exposições, objetos e mídias interpretativas (painéis, guias, multimídias, etc.), ou seja, o ambiente no qual o visitante escolhe estar e interagir.

O contexto sociocultural diz respeito ao fato de que cada experiência museal está embutida dentro de um contexto sociocultural mais amplo, na medida em que a visita aos museus é um evento social, sendo mediada por interações socioculturais

locais (membros do próprio grupo do visitante, outros visitantes, mediadores e demais membros da equipe do museu).

Já o contexto pessoal está relacionado ao *background* que cada visitante leva consigo para o museu e que é constituído de expectativas, experiências, interesses, conhecimentos, motivações, crenças e valores tanto sobre os conteúdos expostos, quanto sobre a própria ideia de museu. Além disso, há a dimensão do tempo que precisa ser considerada, uma vez que as experiências que ocorrem em museus são amadurecidas ao longo do tempo, requerendo análises de longo prazo.

Deste modo, há a necessidade de compreender os fatores que contribuem para a construção de uma experiência museal significativa, gratificante e memorável para os diversos públicos visitantes. Não só para os que já frequentam o museu, como também para outros grupos, como o de idosos, que se encontram sub-representados nas estatísticas de público dos museus de ciência.

A visita ao museu é um processo dinâmico e complexo, especialmente em museus e centros de ciência onde a interatividade é uma característica marcante e seria um fator preponderante em relação à escolha da instituição, sua fruição e, conseqüentemente, às expectativas dos visitantes.

A interatividade em museus de ciência

A concepção de um museu interativo parte da ideia do visitante como um sujeito ativo, cujo interesse é despertado pela experimentação e possibilidades de estimulação, pois quanto mais próximo da realidade científica maior seria a sua compreensão.

Para avaliar a questão da interatividade em museus contemporâneos, principalmente os de ciência, foram utilizadas as modalidades esquematizadas por Wagensberg [Oliveira et al., 2014] em que *hands on* se apresenta como um recurso expográfico que permite uma interação de caráter sensorial seja com o objeto, com o fenômeno ou até com uma ideia. Há a possibilidade do toque e a manipulação física como premissa básica para aproximação do visitante com a exposição. A construção do conhecimento se baseia no “aprender fazendo”.

Como segunda modalidade, o *minds on* parte da premissa de que o estímulo de interação é capaz de provocar reflexão crítica, produção de significados e o impulso de estabelecer novas perguntas por parte do visitante. Ela pode ocorrer por meio de aparatos digitais ou pelo processo de mediação com educadores ou guias. Busca-se o engajamento intelectual do público e a assimilação positiva do conteúdo apresentado.

A terceira possibilidade foi denominada *heart on* e está associada ao aspecto emocional, desencadeando sensações como surpresa, alegria, empatia, orgulho, prazer estético etc., que são elementos importantes para sustentar a construção do conhecimento.

Para os autores Pavão e Leitão [2007], a interação social, denominada *social on*, precisa ser incluída como elemento interveniente na experiência museal, pois o museu é um espaço social em que a interlocução está presente dentro e fora do grupo do visitante, influenciando a visita como um todo.

O contexto da pesquisa

O Museu da Vida, *locus* dessa investigação, está localizado no Campus da Fundação Oswaldo Cruz em Manguinhos, no Rio de Janeiro, sendo compreendido como um espaço cultural de socialização, de educação não-formal e divulgação científica, franqueado a toda sociedade.

Assim como em outros museus brasileiros, os idosos também se encontram sub-representados no seu público. Estudos desenvolvidos pelo Núcleo de Estudos de Público e Avaliação em Museus (Nepam) do Museu da Vida, apontam que apenas 3% de seus visitantes se encontram nessa faixa etária [Mano et al., 2017].

Sua distribuição em espaços temáticos, compreendidos numa área de 6,5 mil m², espalhados pelo *campus*, incluindo construções que vão desde prédios tombados (Castelo Mourisco, Cavalaria) a áreas externas (Borboletário, Parque da Ciência), chama a atenção para um olhar sobre a mobilidade e conforto dos visitantes, além da presença de aparatos interativos — digitais ou não — que podem exigir habilidades não usuais no cotidiano do público idoso.



Figura 2 – Descanso na escada monumental na entrada do Castelo. Foto: Denyse Oliveira — (2018).

A presença da mediação humana — desde o acolhimento na chegada ao museu até a realização das atividades educativas propriamente ditas — é uma das características marcantes do Museu da Vida que influenciam a socialização e a aprendizagem do público visitante.

A pesquisa teve como objetivo compreender os fatores que afetam a experiência museal dos idosos no Museu da Vida, dando visibilidade a este público e gerando subsídios para a sua inclusão como sujeitos ativos dentro da perspectiva cultural.

A exposição Oceanos

A exposição, cujo período abarcou de junho de 2017 a abril de 2018, teve como objetivo informar e sensibilizar o público sobre os oceanos — abordando sua diversidade ambiental, riqueza e biodiversidade e as ameaças à sua preservação como o lixo, produzido pelos seres humanos, que polui os mares. A exposição

buscou criar, por meio de elementos cenográficos e iluminação, um espaço imersivo e de grande impacto estético.

Foram usados muitos recursos expositivos digitais, como vídeos, uma mesa touchscreen com mapas das correntes, migração dos animais marinhos, entre outros. A ampliação das informações se deu pela hipertextualidade e por meio de uma instalação artística com elementos de lixo oceânico que permitia sentir a dificuldade de sobrevivência nesse ambiente e imagens impactantes mostravam o sofrimento de algumas espécies.



Figura 3 – Ambientação da exposição “Oceanos”. Foto: Vanessa F. Guimarães — (2017).

Exposição “Oswaldo Cruz — Carlos Chagas”

Inaugurada em 2007, está instalada no Castelo Mourisco, um lugar mítico, centenário, imponente, de proporções extraordinárias e que por si só representa uma experiência de visitação.

O espaço expositivo que originalmente serviu de laboratório e de escritório a Oswaldo Cruz reúne agora as memórias de sua trajetória e do discípulo Carlos Chagas. A temática envolve os questionamentos relativos ao caráter histórico-social da ciência, suas implicações e presença no cotidiano da sociedade. Documentos, cartas, fotografias, medalhas, prêmios, publicações, objetos pessoais e anotações de pesquisa perfazem a expografia.

Nessa exposição de longa duração, não há recursos expositivos que permitam experiências individuais com manipulação mais ativa, como as oferecidas em “Oceanos”.

Metodologia

Esta pesquisa pode ser identificada como um estudo de caso, que permite ao pesquisador se aprofundar em seu objeto, para compreensão de fenômenos sociais, individuais, organizações e políticos [Yin, 2001].

Assim, em relação aos métodos para obtenção dos dados, foram utilizados aqueles que proporcionavam evidências mais expressivas para as questões a serem



Figura 4 – Mediação no painel da exposição “Oswaldo Cruz-Carlos Chagas”. Foto: Denyse Oliveira — (2018).

analisadas — a observação direta pelo pesquisador (não participativa), aplicação de questionário e gravação de vídeos, buscando a maior completude possível de informações, considerando uma abordagem de métodos mistos [Yin, 2001].

O estudo analisou a experiência museal de 4 grupos de idosos — totalizando 69 pessoas — durante a visita a duas exposições do Museu da Vida. As exposições “Oceanos” e “Oswaldo Cruz — Carlos Chagas” foram escolhidas por apresentarem propostas expográficas distintas, o que possibilitou verificar diferentes aspectos da experiência dos visitantes.

Visando conhecer o perfil sociodemográfico dos idosos visitantes e estudar as suas interações com o contexto físico das exposições, as relações sociais estabelecidas com os demais visitantes e mediadores e conhecer seu contexto pessoal, foi utilizado um questionário semiestruturado autoaplicado, que abordou o contexto pessoal e suas percepções sobre vários aspectos das exposições e gravações em vídeo das visitas realizadas.

O protocolo da pesquisa foi aprovado pelo comitê de ética da Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio da Fundação Oswaldo Cruz — CAAE:80965617.7.0000.524 — e os participantes assinaram, também, um termo autorizando o uso de imagem para fins acadêmicos.

Participantes do estudo

No período da realização do estudo de campo, de 14 a 28 de abril de 2018, foi possível contar com a participação dos seguintes grupos:

Tabela 1 – Perfil dos grupos visitantes.

Abril	Grupos	Nº de visitantes	Tipo de visita
14 (sábado)	Paróquia Sagrado Coração de Jesus	35	Estimulada* ²
18 (quarta)	PASI	16	Estimulada
19 (quinta)	Clínica da Família Parque Anchieta	5* ¹	Agendada
28 (sábado)	Centro de Saúde Escola Lapa	25	Estimulada* ²

*¹ A totalidade do grupo era de mais de 70 pessoas. Foi solicitado que 5 idosos participassem da pesquisa.

*² Uso do Expresso da Ciência do MV.

Questionário

Os sujeitos da pesquisa preencheram, ao final da visita, um questionário semiestruturado autoaplicado com 17 questões fechadas e seis abertas e dividido em três blocos: Conhecendo Você; Antecedentes e Circunstâncias da Visita; e Conhecendo seus Hábitos de Visita a Museus e Centros de Culturais. O bloco Antecedentes e Circunstâncias da Visita compreendia questões sobre experiências prévias com o Museu da Vida e de avaliação geral e de aspectos do contexto físico das exposições e da instituição relacionados à acessibilidade e ao conforto dos visitantes.

Os dados coletados nos questionários foram analisados estatisticamente e as respostas às questões abertas foram analisadas qualitativamente e categorizadas de acordo com o conteúdo exposto.

Registros em vídeo das visitas

As visitas foram registradas em vídeo utilizando câmeras *GoPro*® e celulares dos observadores para analisar o comportamento dos idosos em seus diversos contatos sociais durante a visita. Os vídeos resultantes das gravações foram editados, utilizando o software de edição *Adobe AfterEffects* CC® para remover seções irrelevantes para o estudo. A duração total das gravações foi de 13 horas. Após o processo de edição, restaram 5 horas e 12 minutos de material, por apresentar relevância temática e qualidade técnica suficientes, distribuído em 88 vídeos curtos que foram revisados e analisados para inclusão na pesquisa. O processo de seleção resultou na inclusão de todos os 88 vídeos na pesquisa, sendo que, destes, 68 correspondiam às exposições diretamente e os demais à circulação com os grupos pelo *campus*.

Os arquivos de vídeo editados foram analisados com o software de análise qualiquantitativa online *Dedoose*®, utilizando um conjunto de códigos de classificação que foram desenvolvidos para esta pesquisa. Avaliou-se também a frequência de incidência dos subcódigos, que aparecem individualmente e simultaneamente [Bauer e Gaskell, 2008], a partir de uma análise interpretativa das imagens, para determinar os eventos mais importantes durante a visita. Os subcódigos foram agrupados em duas categorias: acessibilidade física e afetiva [Martins, 2013] e tipos de interações (*hands on, minds on, heart on* e *social on*) — apresentadas por Wagensberg [2005] e Pavão e Leitão [2007].

Tabela 2 – Esquema de codificação nas exposições para o Dedoose®.

- 1. Acessibilidade física na circulação entre e nos espaços das exposições:**
 - a. Circular com dificuldade dentro das exposições;
 - b. Subir e descer degraus se apoiando em paredes;
 - c. Usar rampas;
 - d. Usar o elevador do Castelo para acessar à exposição;
 - e. Caminhar com dificuldade para acessar às exposições;
 - f. Sentir desconforto com a iluminação reduzida da exposição “Oceanos”;
 - g. Passar com dificuldade pela “instalação” sobre poluição dos oceanos.
- 2. Acessibilidade afetiva:**
 - a. Agradecer aos mediadores/educadores/staff;
 - b. Memorizar os nomes dos mediadores/educadores;
 - c. Sorrir e brincar com os mediadores/educadores;
 - d. Fazer perguntas sobre o trabalho em si.
- 3. Interatividade hands on:**
 - a. Tocar na mesa touch;
 - b. Tocar nas telas dos vídeos c.Participar do jogo “Monte sua criatura”;
 - d. Passar pela “instalação” sobre poluição dos oceanos;
 - e. Solicitar ajuda para utilizar os aparatos.
- 4. Interatividade minds on (engajamento):**
 - a. Estabelecer relação com o cotidiano;
 - b. Fotografar o conteúdo das exposições;
 - c. Ler os textos dos painéis/textos/fotos/vídeos;
 - d. Trocar experiência com o mediador ou com o grupo;
 - e. Questionar mais sobre o assunto;
 - f. Observar objetos cuidadosamente;
 - g. Demonstrar na fala a sensibilização com o saber científico apresentado.
- 5. Interatividade heart on:**
 - a. Comentar que vai indicar para parentes e amigos;
 - b. Demonstrar na fala ou com gestos a expectativa da visita;
 - c. Fotografar a si, o grupo e o local;
 - d. Demonstrar vontade de retornar;
 - e. Demonstrar orgulho de pertencimento;
 - f. Contemplar as instalações do Castelo com emoção.
- 6. Interatividade social on:**
 - a. Demonstrar prazer na socialização da visitação;
 - b. Reforçar a importância de estar em grupo;
 - c. Interagir com mediadores e demais visitantes;
 - d. Interagir com o staff.

Resultados e discussões

A análise quali-quantitativa dos dados possibilitou a construção de um panorama mais amplo da experiência museal dos idosos por meio de percepções, motivações e apropriações registradas nas diferentes exposições.

O questionário semiestruturado foi fundamental para conhecer o contexto pessoal dos visitantes e para interrelacionar as variáveis prospectadas com os demais resultados. Assim, traçou-se um breve perfil socioeconômico e cultural dos grupos

e se obteve uma avaliação das exposições e de pontos importantes da experiência da visitação.

Foi registrada uma maior presença de visitantes do sexo feminino — 61 visitantes — com idade superior a 70 anos, viúvas/casadas, brancas, com ensino fundamental incompleto, com renda entre 1 a 3 salários mínimos.

A maior frequência do estado civil de viuvez é compatível com as faixas etárias mais elevadas e a maior presença de mulheres na amostra, que historicamente são mais longevas. Porém, a viuvez, dependendo da condição socioeconômica, nem sempre proporciona maior tempo livre para o lazer.

É interessante destacar que a maior presença de visitantes com idade superior a 70 anos pode ter sido motivada pelo perfil dos grupos, ou seja membros de igreja e usuários de clínica/centro de saúde e que se viram estimulados a visitar o Museu por estarem acompanhados e com transporte disponível.

Como apontam Falk e Dierking [2013], o tempo é fator interveniente no resultado da experiência e aqui se destaca o tempo pessoal em que o visitante construiu sua bagagem cognitiva. Deste modo, a idade mais avançada dos participantes permitiu apelar para essa maior experiência de vida nos estímulos que fizeram parte da mediação humana durante a visitação.

A maioria das pessoas se declararam brancas, a partir do conceito empregado pelo IBGE, e esse dado está dentro do padrão apresentado pela pesquisa longitudinal do Observatório de Museus e Centros de Ciência e Tecnologia (OMCC&T) — Museus de Ciência e seus Visitantes [Mano et al., 2017], — embora este estudo também aponte um crescimento gradual nas frequências de pardos e pretos ao longo do tempo.

Em relação à escolaridade da amostra, 47 respondentes estavam na faixa do ensino fundamental, sendo que 36 não completaram este nível. Este resultado retratou um perfil bastante diferente de os frequentadores de museus que estão entre os de escolaridade mais alta, com índices na faixa de 66% a 68%, para museus/centros de ciência, segundo a pesquisa OMCC&T [Mano et al., 2017]. Não obstante, é compatível com os resultados da última PNAD Contínua [Tribunal de Contas Estadual do Rio de Janeiro, 2017] que aponta a baixa escolaridade dos idosos, inclusive apresentando uma alta taxa de analfabetismo.

A baixa escolaridade aliada ao baixo letramento representam um impedimento no que tange à compreensão e apropriação das exposições cuja inteligibilidade dependa de muita leitura de painéis, documentos e legendas como é o caso da exposição “Oswaldo Cruz- Carlos Chagas”.

Foi observado que 56 pessoas da amostra ganhavam até 3 salários mínimos, estando, portanto, enquadradas nas classes de renda mais baixas. A questão da renda familiar parece ser um fator impeditivo para que pessoas pertencentes às classes D/E e classe C visitem espaços culturais, como museus.

De maneira geral, as ações de inclusão realizadas por alguns museus de ciência, direcionadas aos seus territórios próximos, parecem refletir positivamente no

índice de frequência dos visitantes da classe baixa (até 3 salários mínimos) que varia de 24 a 30%, segundo o OMCC&T [Mano et al., 2017], como foi o caso de três grupos da amostra estimulados pelo oferecimento do ônibus Expresso da Ciência do Museu da Vida.

Em relação aos fatores que dificultavam a visita aos museus ou centros de ciência, é importante destacar que a “falta de companhia” (37 respondentes) foi apontada como o principal fator. Porém, cabe ressaltar que a amostra é composta por 64% de pessoas acima de 70 anos, o que pode ampliar a dependência física e até emocional de terceiros para fruição de atividades culturais.

A falta de divulgação foi o segundo fator impeditivo mais alegado (23 respondentes) e pode estar atrelado ao fato destas instituições não serem o foco de atenção desses grupos ou do museu não estar presente nas mídias mais tradicionais, como a televisão. Este resultado foi corroborado pela surpresa manifestada diante do fato do Castelo Mourisco ser passível de visita.

Análise qualitativa das questões abertas

A análise qualitativa foi realizada a partir de duas fontes de dados: das respostas abertas do questionário — sugestões e comentários — e agrupada em três segmentos: sugestões, categoria afetiva e categoria cognitiva. As categorias não foram predeterminadas e o agrupamento ocorreu a partir de padrões emergentes das respostas.

A categoria afetiva envolveu as manifestações de emoções que foram em sua totalidade positivas, como surpresa, apreciação estética, alegria, satisfação.

Com referência ao aspecto cognitivo, essa categoria reuniu as expressões que identificaram os temas apresentados ou as declarações em que o conhecimento, possibilitado pela visita às exposições, foi valorizado.

Em relação ao questionário, possivelmente em virtude do baixo letramento já comentado anteriormente, as respostas às questões abertas corresponderam a 23 em relação à exposição “Oceanos” e a 28 em relação à exposição “Oswaldo Cruz/Carlos Chagas”. Os comentários obtiveram um índice maior: 35 respostas.

Na categoria sugestões, foram selecionadas alusões aos aspectos físicos ou ao funcionamento da exposição e do próprio museu. As respostas totalizaram 20 em relação às exposições e à divulgação.

Como, por exemplo, em algumas frases aqui transcritas:

“Acharia melhor que os animais estivessem em movimento dentro dos aquários”.

“Bancos, mais claridade”.

“As letras da exposição estão em tamanho pequeno, dificulta a leitura”.

“Mais elevadores e bancos”.

“Que o povo tenha mais conhecimento deste museu. Muito interessante”.

Foram elencadas 24 respostas sobre a experiência nas exposições e 17 que diziam respeito à experiência da visita em sua totalidade.

Alguns exemplos enquadrados na categoria afetiva são apresentados abaixo:

“Simplesmente maravilhoso”.

“Tudo lindo”.

“Durante a visita, notei no meu grupo uma grande alegria em compartilhar de tudo e conhecer mais”.

“Foi uma tarde bastante agradável, com os amigos/as do grupo e essas visitas ao Museu da Vida. Adorei”.

“Todas as pessoas poderiam ter esta oportunidade de conhecer a Casa de Oswaldo Cruz — Museu da Vida”.

É interessante acrescentar a preocupação em agradecer o cuidado com o acolhimento, como pode ser percebido nas seguintes declarações:

“Parabenizar os guias, muito boa a recepção e atentos às pessoas na orientação”.

“Funcionários super atenciosos”.

Na categoria cognitiva, pode-se também observar a coocorrência de manifestações afetivas altamente positivas:

“Gratificada e feliz em saber que os nossos cientistas estudaram para nos deixar estas vacinas tão importantes”.

“Que o povo não jogue lixo no mar. Quero saber o tempo que o resíduo plástico se decompõe”.

“Tenho que parabenizar e agradecer por essa magnífica obra que nos permite ampliar os nossos conhecimentos”.

“Achei muito interessante e enriquecedora a história de Oswaldo Cruz”.

Os resultados mostram que embora tivessem sido apontadas algumas questões relacionadas à acessibilidade das exposições e ao deslocamento pelo campus, a maioria dos participantes declarou-se muito satisfeito com a experiência global da visita para ambas as exposições e houve uma prevalência na manifestação de emoções positivas em relação à experiência da visita. Tal fato, pode ser um indicador do potencial da visita aos museus e centros de ciência de contribuir para os saberes e as reflexões sobre as questões científicas, deste grupo etário, na medida em que estudos de neurociência sugerem que a atenção e a memória, dois componentes cognitivos importantes da aprendizagem são profundamente afetados pela emoção [Immordino-Yang e Damasio, 2007].

Análise dos contextos sociocultural e físico da visitas

Os vídeos foram essenciais para revelar situações de forma detalhada, pois a observação da visita envolvia vários aspectos: acessibilidade de forma ampla e

interações diversas em grupos com muitos componentes. Além disso, o uso desta metodologia possibilitou perceber comportamentos inesperados, como o grande interesse em registrar a visita, a capacidade de enfrentar alguns obstáculos físicos pelo prazer da experiência e, portanto, não previstos no delineamento inicial da pesquisa.

A análise dos vídeos relativos às exposições — 68 vídeos — revelou uma elevada frequência de registros classificados na categoria de interações (134), em relação aos registros associados à acessibilidade (24). Este resultado era de certa forma esperado, na medida em que as questões relacionadas à acessibilidade, traduzidas pelas barreiras físicas que dificultavam o acesso às áreas expositivas se fizeram mais evidentes durante os deslocamentos dentro do *campus* da Fiocruz.

Dentre os códigos da categoria “interação”, os registros predominantes corresponderam aos eventos de interação social (*social on*), seguidos pelos indicadores de engajamento mental (*minds on*), manipulação (*hands on*) e finalmente aqueles que revelavam engajamento afetivo (*heart on*).

Como mencionado, dentro do contexto social, traduzido pela acessibilidade afetiva e pelas diversas interações sociais (entre visitantes, visitantes-mediadores etc.) foram observadas muitas manifestações durante a visita. A análise revelou a importância da participação dos mediadores/educadores (*social on*) durante a visita (presente em 30 vídeos), principalmente quando relacionada aos estímulos enquadrados sob o conceito de *minds on*.

O papel dos educadores, presentes em todos os espaços de visita do Museu da Vida, mostrou-se primordial para conectar os conteúdos expositivos com a vivência dos visitantes desses grupos, permitindo que refletissem sobre os mesmos e incluindo aqueles com baixa escolaridade.

O contexto físico é representado pelas questões relativas à acessibilidade física e às interações com as exposições propriamente ditas (equipamentos, cenários, painéis etc.).

É importante lembrar, que apenas a exposição Oceanos permitia interação por meio de recursos expositivos digitais e sensoriais, a partir de mesas touchscreen e da instalação sobre a poluição dos mares.

A questão de obstáculos à acessibilidade física ficou mais evidente dentro da circulação pelo *campus* e principalmente, à exposição “Oswaldo Cruz-Carlos Chagas em função do acesso se dar por meio de escadarias — uma externa com 40 degraus e outra interna com 101 degraus. A escadaria interna pôde ser evitada utilizando-se um elevador centenário, com capacidade para apenas três passageiros, o que tornava o acesso à exposição um processo demorado, especialmente para grandes grupos.

Assim, em função do grau de comprometimento físico do idoso, a fruição do espaço requererá apoio durante a visita: da disponibilidade de carrinho elétrico e elevadores, da garantia de sua segurança para o deslocamento a pé e no uso dos serviços disponíveis.

Embora o engajamento afetivo tenha apresentado uma frequência baixa em relação aos demais, isso não significa que os visitantes não tenham se envolvido afetivamente com as exposições ou mesmo com a visita, o que de fato ocorreu e pode ser constatado na análise das respostas às questões abertas do questionário.

Neste sentido, os indicadores de engajamento afetivo considerados para registro nos vídeos se resumiram às manifestações mais óbvias, que incluíam verbalização de emoções ou sentimentos relativos às exposições ou à visita.

Análise do contexto pessoal

A influência do contexto pessoal do visitante — composto de conhecimentos e experiências — além da própria motivação para a visita, é considerada como fundamental no aprendizado em ambientes de livre escolha como os museus [Falk e Dierking, 2013].

O processo de “fazer sentido”, que proporciona o engajamento mental (*minds on*), ocorre a partir da contextualização pessoal da informação exposta e é coerente com o conceito de aprendizagem ao longo da vida, que de alguma forma privilegia os de faixa etária mais alta, já que possuem uma bagagem de vida maior. Porém, devido ao perfil dos grupos, houve uma maior necessidade da intervenção dos facilitadores — que no caso são representados pelos educadores e por outros adultos — na conversação sobre os temas apresentados.

Dessa forma, a avaliação das visitas às exposições demonstrou que os elementos que revelam os aspectos emocionais e as reflexões críticas precisaram ser estimulados pelos mediadores para que a expectativa, o desejo de estar em determinado local e de se sentir participante de algo que lhes transmite orgulho e conhecimento aflorassem.

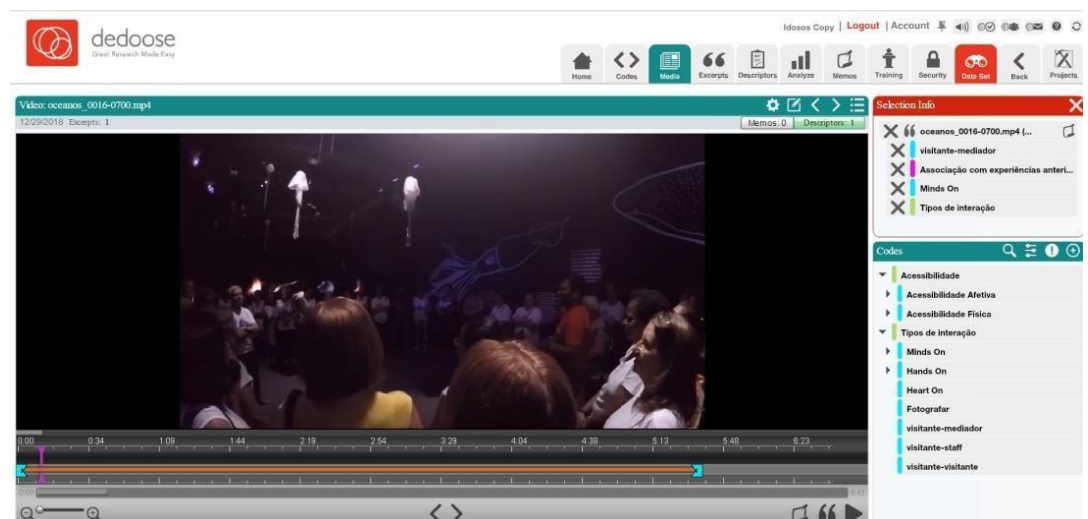


Figura 5 – Cena com interação mediador/visitante na exposição “Oceanos. Fonte: Foto Denyse Oliveira — (2018).

A construção de sentidos por meio de associações entre o conteúdo das exposições e as experiências prévias dos visitantes foi o indicador de engajamento mental

registrado com maior frequência, seguida pela leitura de painéis, etiquetas e outros materiais impressos, a formulação de questões, a observação de objetos e atitudes contemplativas.

Os resultados corroboraram com a ideia de aprendizagem ao longo da vida, que engloba ações centradas no sujeito, independentes do tempo e do espaço e que são favorecidas dentro de um ambiente de educação não formal, como os museus.

Foi possível identificar que pequenos obstáculos — como um degrau ou caminhadas curtas por calçadas irregulares — ou obstáculos maiores — como subir longas rampas ou várias escadas ou a espera razoável pelo elevador centenário — foram superados sem reclamação pelos visitantes, motivados possivelmente pelo interesse em conhecer o Castelo Mourisco, que para muitos era um desejo antigo.

Ainda assim, a inclusão social e cultural tão preconizada precisa estar materializada em condições físicas adequadas para que os idosos se sintam seguros nesses espaços.

Uma outra questão que despontou no estudo, em relação às interações e apareceu de forma inesperada, foi o ato de fotografar o conteúdo das exposições observadas em 19 vídeos, além do grande interesse em registrar *selfies* e o encontro com os seus grupos, já comentado, aos quais foram atribuídos os códigos *minds on* e *heart on*, respectivamente.

Este tipo de interação pode sugerir que o idoso esteja desenvolvendo novos hábitos, a partir das novas tecnologias de informação e comunicação — o compartilhamento em redes sociais do que é recreação e do que é informação — ampliando e mantendo sua interação social e se interessando por novos conhecimentos.

Por meio de algumas falas transcritas, foi possível reafirmar alguns resultados discutidos:

“Olha que sou cega, só enxergo um pouco. Tô sentindo o lixo” (idosa passando pela instalação imersiva com lixo oceânico).

“Aqui está sendo um aprendizado. E eu sou terceira idade!” (na exposição “Oceanos”).

“Vai devagarzinho, tá?” (idosa para mediadora caminhando do Centro de Recepção para a exposição “Oceanos”).

“Aqui é muito lindo! Um verdadeiro colosso!” (idosos subindo a rampa para o Castelo).

“Eu nunca tinha entrado aqui. Eu queria MUITO mesmo!” (idosa na varanda do Castelo durante a mediação).

“É... lá tem GRANDES cientistas” (idosa apontando para o Castelo).

Considerações

Este estudo foi desenvolvido dentro da perspectiva de que a experiência museal, fundamentada na abordagem de Falk e Dierking [2013], é o resultado das interseções entre as variáveis inerentes ao contexto físico, pessoal e sociocultural do



Figura 6 – Visitante registrando o painel na exposição “Oswaldo Cruz-Carlos Chagas”. Foto: Denyse Oliveira — (2018).

visitante, considerando a influência de suas experiências prévias e que a aprendizagem também vai sendo amadurecida ao longo do tempo.

Assim, os museus de ciência, para além de locais de entretenimento e lazer, podem contribuir com saberes e reflexões sobre as questões científicas presentes na sociedade, para visitantes de faixa etária mais alta. O impacto emocional positivo registrado nas falas e nas respostas às questões abertas, enfatiza este potencial dos museus na medida em que a emoção é um fator importante para a aprendizagem, porém estudos mais detalhados enfocando os componentes emocionais da visita e seus efeitos sobre a aprendizagem, nesta faixa etária seriam bem vindos.

Quanto aos aspectos relacionados à acessibilidade, sob a luz do conceito de museu inclusivo, o primeiro passo para que o museu proporcione essa experiência para o idoso é entender que barreiras físicas, sensoriais e atitudinais podem impactar na fruição ou até mesmo impedir a sua visita. Isto é, o público idoso precisa se perceber como sendo valorizado, esperado e sentir que a instituição se empenhou em atender as suas necessidades particulares.

A acessibilidade física em instituições museais, especialmente quando se considera o público idoso, é extremamente importante já que a sua ausência constitui o primeiro obstáculo à visita. No entanto, é necessário que a visão de acessibilidade vá além da questão da deficiência física apenas e que incorpore também a questão da acessibilidade cognitiva ou intelectual (compreensão dos

discursos expositivos) e afetiva ou atitudinal (identificação que permita a fruição e o desenvolvimento da confiança e prazer pela inserção no espaço museal). Porém, ao se identificar barreiras físicas, sociais, cognitivas, de comunicação e atitudinais é preciso ponderar que o idoso não é propriamente uma pessoa com deficiência e sim que apresenta limitações provenientes do envelhecimento.

Assim, é dentro do conceito de acessibilidade universal que as estratégias dos museus devem ser desenvolvidas de modo a promover a inclusão do público idoso, considerando a sua heterogeneidade socioeconômica e cultural.

E como atender a públicos tão diversos?

Para Wagensberg [2003], a emoção é o elemento imprescindível da museologia quando se pretende colocar o cidadão ao centro da razão de ser de uma instituição museal que aspira estabelecer um diálogo com base no conhecimento científico. A universalização da audiência a partir da emoção é possível porque esse sentimento não está limitado pelas barreiras sociais ou econômicas.

A presença de grupos com idosos de baixa escolaridade levantou uma outra questão durante o preenchimento dos questionários: a dificuldade de retratar a própria opinião, caso fosse mais negativa, pois estavam muito agradecidos com a oportunidade de visitar o museu e pelo acolhimento recebido. Essa atitude pode estar ligada a uma falta de consciência dos seus direitos como idosos, direitos que são estabelecidos por legislações, como a Constituição Brasileira, Estatuto do Idoso, Política Nacional de Saúde da Pessoa Idosa, entre outras.

Dessa forma, é necessário estimular a visitação dos idosos, principalmente os que pertencem a grupos de baixo nível de renda e capital cultural, pois estes não são incentivados a visitar instituições museais, a começar pelo poder público de maneira geral que legisla, mas não a implementa em sua totalidade.

Além disso, a presença de idosos dentro de grupos familiares que visitam o Museu da Vida/Fiocruz, espontaneamente aos sábados e principalmente em períodos de férias e em eventos, mesmo não sendo alvo de pesquisa específica, é percebida como baixa, sugerindo uma janela de oportunidade para ampliar a diversidade e estimular novas audiências.

E finalmente, este estudo pode abrir espaço para que o público idoso seja identificado efetivamente nos museus como consumidor e, de maneira mais ambiciosa, como produtor de cultura, e a emoção, como afirma Wagensberg, pode ser elemento fundamental para transmitir o conhecimento científico, principalmente, para esse público.

Novos desafios acadêmicos podem surgir deste estudo, como a questão da interação dos idosos com as tecnologias sociais, a partir dos declínios sensoriais ou como a exclusão digital pode criar uma barreira na fruição de exposições em museus. O papel das emoções na perspectiva da apropriação das exposições e também como um elemento dinamizador e equalizador do discurso museal.

Uma outra vertente, seria a questão da acessibilidade cognitiva em função do aumento da expectativa de vida, considerando o conceito de aprendizagem ao longo da vida e o baixo letramento dos idosos no Brasil.

Referências

- BAUER, M. W. e GASKELL, G. (2008). Pesquisa qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Rio de Janeiro, Brazil: Vozes.
- DATAFOLHA INSTITUTO DE PESQUISA (2013). Hábitos culturais dos cariocas: população residente na cidade do Rio de Janeiro com 12 anos ou mais. Brazil. URL: <http://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/4478506/4113215/HabitosCulturaisCarioca.pdf> (acesso em 19 de janeiro de 2019).
- (2016). *Perfil cultural dos cariocas*. URL: <https://www.culturanoorio.com.br/> (acesso em 7 de fevereiro de 2019).
- ERVATTI, L. R., BORGES, G. M. e JARDIM, A. P. (2015). Mudança demográfica no Brasil no início do século XXI: subsídios para as projeções da população. Rio de Janeiro, Brazil: Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística.
- FALK, J. H. e DIERKING, L. D. (2013). *The museum experience revisited*. Walnut Creek, CA, U.S.A.: Left Coast Press Inc.
- FUNDO DE POPULAÇÃO DAS NAÇÕES UNIDAS (2012). *Envelhecimento no século XXI: celebração e desafio*. New York, NY, U.S.A.
- IMMORDINO-YANG, M. H. e DAMASIO, A. (2007). 'We feel, therefore we learn: the relevance of affective and social neuroscience to education'. *Mind, Brain and Education* 1 (1), pp. 3–10.
<https://doi.org/10.1111/j.1751-228x.2007.00004.x>.
- LEIVA, J. e MEIRELLES, R., ed. (2018). *Cultura nas capitais: como 33 milhões de brasileiros consomem diversão e arte*. Rio de Janeiro, Brazil: 17 Street.
- MANO, S., CAZELLI, S., COSTA, A., DAMICO, S., SILVA, L., CRUZ, W. e GUIMARÃES, V. F. (2017). *Museus de ciência e seus visitantes: estudo longitudinal 2005, 2009, 2013*. Rio de Janeiro, Brazil: Fiocruz.
- MARTINS, P. R. (2013). 'A inclusão social tem influência nas práticas museais? O acesso dos públicos com deficiência'. *Midas* 2 (1), pp. 1–13.
<https://doi.org/10.4000/midas.246>.
- OLIVEIRA, B. J., CAMPOS, V., REIS, D. D. e LOMMEZ, R. (2014). 'O fetiche da interatividade em dispositivos museais: eficácia ou frustração na difusão do conhecimento científico'. *Revista Museologia e Patrimônio* 7 (1), pp. 21–32.
URL: <http://revistamuseologiaepatrimonio.mast.br/index.php/ppgpmus/article/view/273>.
- PAVÃO, A. C. e LEITÃO, A. (2007). 'Hands-on? Minds-on? Hearts-on? Social-on? Explainers-on?' Em: *Diálogos & ciência: mediação em museus e centros de ciência*. Ed. por MASSARANI, L. Rio de Janeiro, Brazil: Fiocruz.
- TOJAL, A. F. (2010). *Caderno de acessibilidade: reflexões e experiências em museus e exposições*. São Paulo, Brazil: Expomus.
- TRIBUNAL DE CONTAS ESTADUAL DO RIO DE JANEIRO (2017). *PNAD contínua: educação 2016–2017*. Rio de Janeiro, Brazil.
- WAGENSBERG, J. (2003). 'Museus devem divulgar ciência com emoção (entrevista com Germana Barata)'. *Ciência e Cultura* 55 (2), pp. 16–17.
URL: <http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v55n2/15517.pdf>.
- WAGENSBERG, J. (2005). 'The "total" museum, a tool for social change'. *História, Ciências, Saúde-Manguinhos* 12 (Suppl.), pp. 309–321.
<https://doi.org/10.1590/s0104-59702005000400015>.
- YIN, R. K. (2001). *Estudo de caso: planejamento e métodos*. Obra original publicada em (1984). Porto Alegre, Brazil: Bookman.

Autores

Denyse Amorim de Oliveira. Mestre em Divulgação da Ciência, Saúde e Tecnologia pela Casa Oswaldo Cruz/Fiocruz. Possui graduação em Comunicação Social pela Universidade Federal do Rio de Janeiro, graduação em Ciências Econômicas pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro e MBA em Marketing pela Fundação Getúlio Vargas. Atualmente é Tecnologista em Saúde Pública da Fundação Oswaldo Cruz lotada no Museu da Vida da Casa Oswaldo Cruz.

E-mail: denyse_amorim@yahoo.com.br.

Vanessa F. Guimarães. Doutora em Microbiologia pela UFRJ e pesquisadora em saúde pública do Núcleo de Estudos e Avaliação em Museus do Museu da Vida da Fundação Oswaldo Cruz. Docente do Curso de Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde ministrando disciplina e orientando alunos.

Desenvolve, coordena e orienta, desde 1999, pesquisas e projetos nas áreas de implantação de centros e museus de ciência, exposições de divulgação científica, educação não formal, estudos de público e avaliação em museus.

E-mail: vanessa.guimaraes@fiocruz.br.

Como citar

de Oliveira, D. A. e Guimarães, V. F. (2020). 'Idosos no Museu da Vida — uma experiência que dialoga com a acessibilidade e interação'. *JCOM – América Latina* 03 (01), A05. <https://doi.org/10.22323/3.03010205>.



© O(s) autor(es). Esta publicação é disponibilizada nos termos da licença [Atribuição — Não Comercial — Sem Derivações 4.0 da Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/). ISSN 2611-9986. Publicado pela SISSA Medialab. jcomal.sissa.it